



**DIMENSI**  
**360**

**SENI VISUAL DAN TEKNOLOGI**  
SENI REKA INDUSTRI  
ARCA 3 DIMENSI  
SERAMIK  
SINEMATOGRAFI  
CATAN  
SENI REKA TEKSTIL DAN FESYEN  
PENGURUSAN SENI  
**SENI LIBERAL**

**TEKNOLOGI SENI REKA**  
FOTOGRAFI  
SENI REKA INDUSTRI  
SENI REKA ANIMASI  
SENI REKA GRAFIK  
SENI ELETRONIK  
SENI PADUAN  
SENI TEKSTIL DAN FESYEN  
PRODUKSI

**2011**

**CIPATA**

CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR

Arkib  
NX  
65  
M3  
U58  
2011





## **Katalog CIPTA 2011**

Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir 2011

© 2011 Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif UNIMAS

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif  
Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS)  
94300 Kota Samarahan  
Sarawak MALAYSIA

Tel 6082 581 333

Fax 6082 581 340

**Reka Bentuk Kulit Buku :**

Muhammad Bachok, Program Seni Reka Grafik - tahun 3  
dari AJK Dokumentasi dan Penerbitan CIPTA 2011

**Reka Bentuk Penerbitan dan Fotografi:**

Mohd Ruzaini Abd Ghani, Dayang Nur Hasmah Abang Ali  
Saharuddin Anuar, Renniey Rinnaiy Aso, Ridhuan Othman  
Sydnes Thomas Sibangan, Tan Bin Jun & Chan Fong Meng

ISBN 978-967-5527-17-3

Hak cipta buku catalog ini dan kandungannya yang termasuk maklumat, teks, imej, grafik dan susunannya serta bahan-bahannya adalah kepunyaan Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif kecuali dinyatakan sebaliknya. Tiada mana-mana bahagian katalog ini boleh diubah, disalin, diedar, dihantar semula, disiarkan, dipamerkan, diterbitkan, dilesenkan, dipindah, dijual atau diuruskan bagi tujuan komersil dalam apa bentuk sekalipun tanpa mendapat kebenaran secara bertulis yang jelas terlebih dahulu daripada pihak Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, Universiti Malaysia Sarawak (UNIMAS).



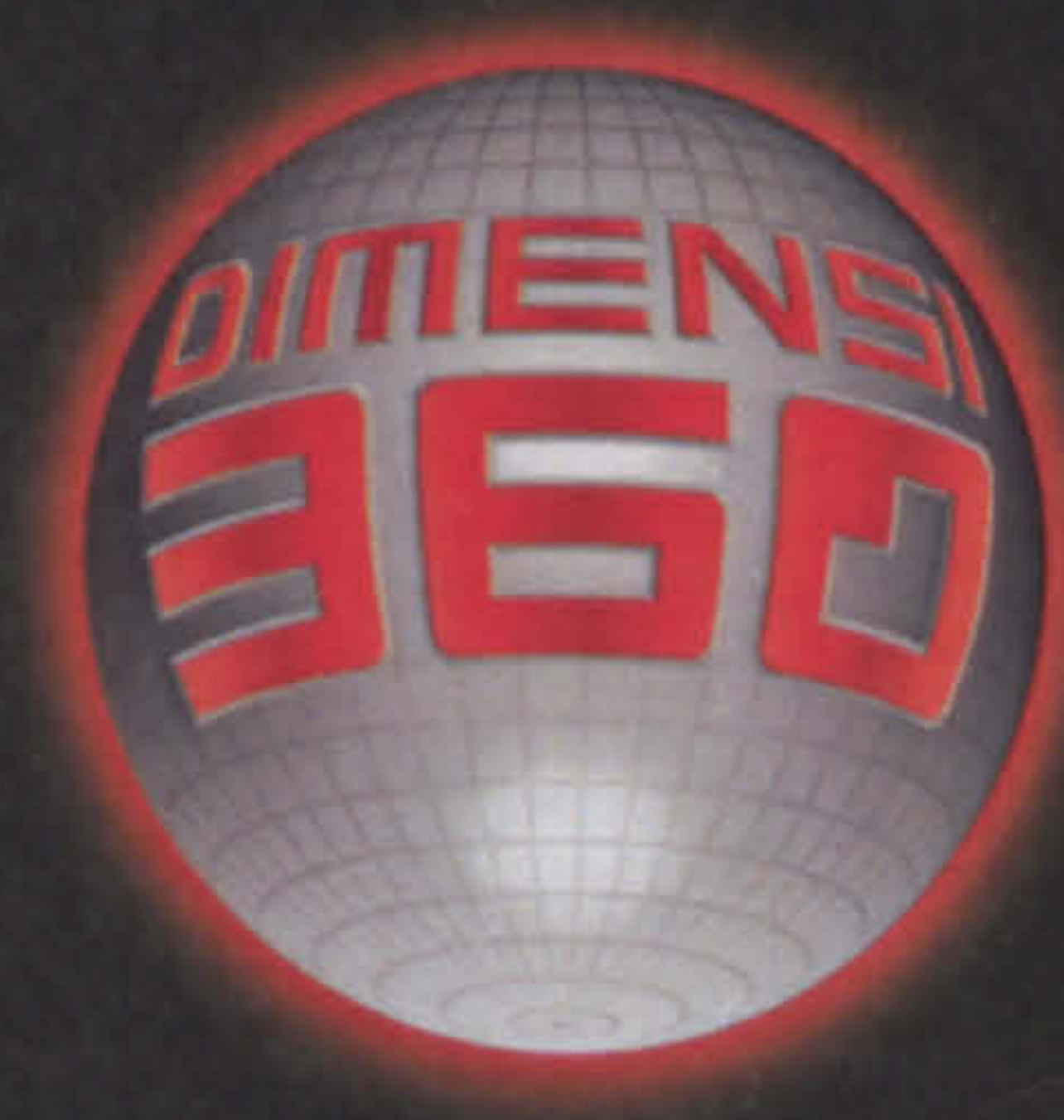
P.KHIDMAT MAKLUMAT AKADEMIK  
UNIMAS



1000154148

# 2011 CIPTA

CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR



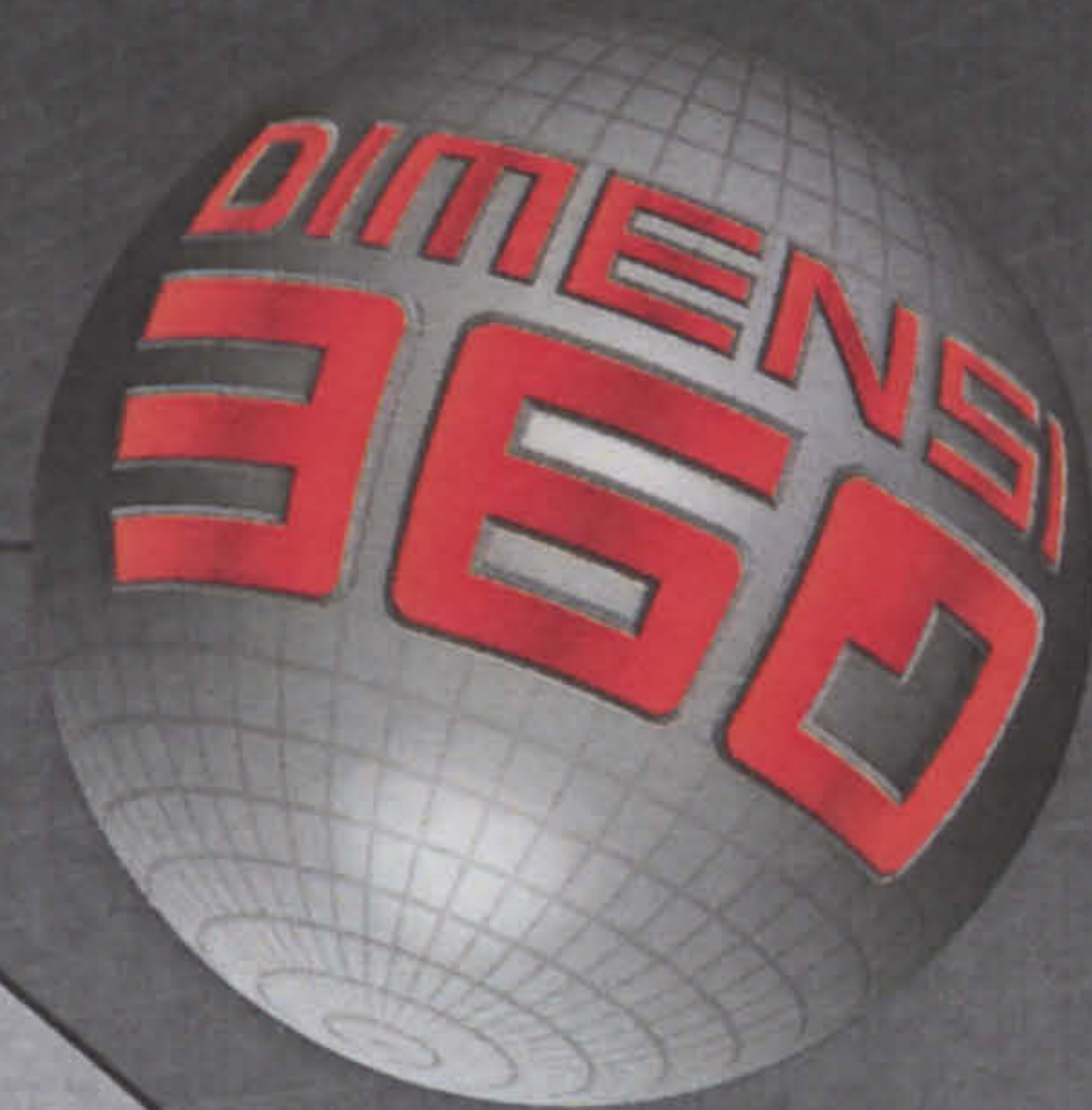




# Kandungan

Kata-kata Aluan Dekan	4
Kata-kata Aluan Pengerusi CIPTA 2011	5
Kata-kata Aluan Pengerusi (Pelajar) CIPTA 2011	6
Definisi CIPTA	7
 <b>Jabatan Teknologi Seni Reka</b>	 8 - 9
Seni Reka Grafik	10 - 15
Animasi	16 - 20
Seni Reka Industri	21 - 26
Seni Reka Fesyen & Tekstil	27 - 31
-	
 <b>Jabatan Seni Persembahan &amp; Teknologi Produksi</b>	 32 - 33
Muzik	34 - 35
Sinematografi	36 - 44





**Jabatan Seni Visual dan Teknologi**  
**Jabatan Seni Liberal**

45 - 62

63 - 80

Snapshot

81 - 89

Penghargaan

90 - 91

Ahli Jawatankuasa CIPTA 2011

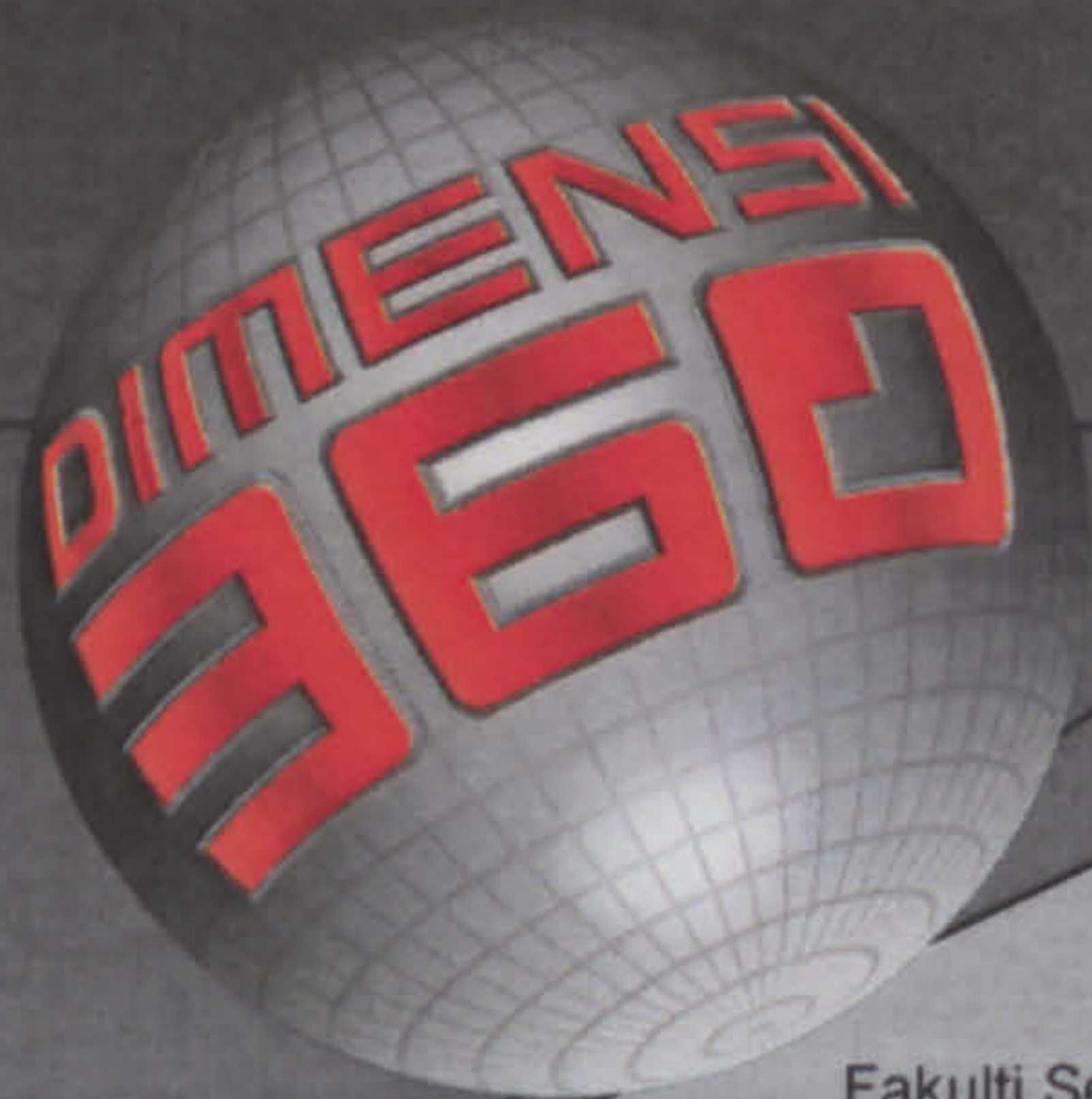
92 - 97

Autograf

99 -100

**2011**  
**CIPTA**  
CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR





## Ucapan Aluan

Dekan FSGK

Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, buat sekian kalinya menampilkan pameran Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir (CIPTA) 2011. Ini membuktikan pendekatan konsisten dan berterusan Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif di dalam mengalakkan pelajar membudayakan kreativiti dan inovasi melalui pameran.

Hasil karya seni bukan sekadar lahir atau terbit secara tiba-tiba, sebaliknya ianya muncul kesan dari pengkajian dan refleksi seseorang pengkarya terhadap sesuatu pemerhatian atau inisiatif eksplorasi mereka yang seterusnya membawa kepada pembudayaan kreativiti. Cetusan kreatif ini akhirnya menzahirkan sesuatu inovasi untuk dinikmati oleh masyarakat dan bukan hanya sekadar perhiasan atau untuk tujuan memenangi anugerah semata-mata.

CIPTA secara dasarnya berhasrat memberi landasan kepada pelajar seluasnya untuk membuktikan kemampuan dan kemahiran mereka sebagai bakal graduan seni, manakala bagi pensyarah, ianya merupakan satu manifestasi kemampuan mereka sebagai ahli akademik yang membentuk generasi masa hadapan.

Akhir kata, tahniah kepada semua yang terlibat di dalam menjayakan CIPTA 2011, serta penghargaan yang tidak terhingga kepada Petronas selaku penaja utama serta mereka yang terlibat secara langsung atau tidak langsung di dalam menjayakan CIPTA 2011.

**DR. HASNIZAM ABD.WAHID**  
Dekan  
Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif



2011  
**CIPTA**  
CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR



## Ucapan Aluan

Pengerusi CIPTA 2011



Sejak pameran Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir (CIPTA) diadakan buat kali pertama, kini CIPTA telah berjaya bertapak sebagai salah satu aktiviti akademik utama Universiti Malaysia Sarawak. CIPTA dikenali sebagai sebuah pameran yang bukan sahaja dinamik dari segi penganjuran dan konsepnya malah amat unik kerana ianya merupakan sebuah pameran yang menggabungkan hasil kreativiti dan inovasi pelajar daripada pelbagai cabang kesenian yang terdapat di Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, UNIMAS. Keunikan ini ditingkatkan lagi dengan pengaplikasian teknologi terkini serta penggunaan material baru yang lebih mampan dalam penghasilan karya dan produk yang dipamerkan.

Penganjuran dan pelaksanaan pameran CIPTA ini juga harus mendapat pujian yang tinggi kerana ianya adalah hasil usaha pelajar tahun akhir dengan penyeliaan yang minimum daripada para pensyarah. Hal ini telah menunjukkan bahawa pelajar dari fakulti ini bukan sahaja memiliki kemahiran dalam berkarya malah telah membuktikan bahawa mereka adalah golongan profesional yang sentiasa komited dalam menjayakan acara yang amat signifikan seperti ini.

Setinggi tahniah diucapkan kepada para pelajar, pensyarah dan semua yang terlibat kerana telah memberi komitmen yang tinggi didalam menjayakan pameran CIPTA 2011. Semoga komitmen sebegini akan berterusan demi memperhebatkan CIPTA di masa hadapan. Penghargaan yang tidak ternilai juga diucapkan kepada Petronas selaku penaja utama di atas sokongan serta penglibatan secara langsung atau tidak langsung di dalam menjayakan CIPTA 2011.

**Muhammad Firdaus Abong Abdullah**  
Pengerusi CIPTA 2011



2011  
**CIPTA**  
CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR





## Ucapan Aluan

Pengerusi CIPTA 2011  
(Pelajar)

Assalamualaikum w.b.t dan Salam Satu Malaysia. Pertama sekali saya ingin memanjatkan kesyukuran kepada Allah S.W.T dengan limpah dan rahmatNya, segala persediaan dan pelaksanaan pameran cipta 2011 dijalankan dengan lancar dan jayanya. Telah menjadi satu tradisi bahawa 'Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir' atau dikenali CIPTA merupakan satu aktiviti kalendar tahunan akademik di Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif, UNIMAS. Ia bertujuan memberi indikasi bahawa pelajar-pelajar tahun akhir ini telah melengkap dan menyempurnakan pengajian selama tiga tahun mereka belajar di fakulti ini. Selain itu, pameran ini juga merupakan titik tolak kepada pembangunan minda inovatif penyelidikan dalam konteks seni yang lebih maju.

Sejajar dengan tema "Dimensi 360" ia menjadi satu landasan kukuh kepada semua pelajar, iaitu menerusi pameran CIPTA dalam usaha pelajar untuk melahirkan idea kreatif dan inovatif berdasarkan penyelidikan yang telah dijalankan oleh pelajar-pelajar tersebut. Selain daripada nilai estetika, karya-karya ini amat berpotensi untuk diketengahkan dan mempunyai daya saing meneroka idea komersial. Saya ingin mengucapkan syabas dan tahniah kepada semua pelajar yang telah menunjukkan komitmen yang amat tinggi dalam proses pengkaryaan. Kepada pelajar-pelajar yang akan bergraduasi pada tahun ini, diharapkan menjadi pelapis yang berupaya memartabatkan seni ke arah memacu pembangunan insan dan pembangunan negara.

Akhir kata, saya mendoakan agar mereka berjaya dalam menjayakan acara cipta 2011. Semoga semangat kerjasama dalam pasukan dan kekitaan seperti ini menjadi satu tunjang kepada keutuhan di Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif.

**MOHD SALEH BIN BIDIN**  
Pengerusi CIPTA 2011 (Pelajar)



2011  
**CIPTA**  
CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR



# DEFINISI

## CIPTA 2011



CIPTA merupakan singkatan kepada Cetusan Inspirasi Pelajar Tahun Akhir dan merupakan aktiviti tahunan bagi pelajar tahun akhir di Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif (FSGK) yang mempamerkan projek tahun akhir mereka. Penyertaan pelajar dalam pameran tersebut merupakan salah satu pra-syarat bagi penganugerahan Sarjana Muda (Kepujian) dari FSGK, Universiti Malaysia Sarawak, UNIMAS. Pelajar tahun akhir dikehendaki menjalankan penyelidikan berkaitan tajuk yang telah dipilih bagi menghasilkan sebuah hasil kajian dan produk yang berkualiti serta menepati kriteria industri seni pada masa kini.

Bahan-bahan yang dipamerkan pada pameran tahun 2011 ini adalah merupakan produk dan karya kreatif yang telah dihasilkan daripada Penyelidikan dan Projek Tahun Akhir pelajar. Penyelidikan dan projek tersebut harus menunjukkan kemantapan idea berbentuk konseptual mahupun sebenarnya, proses penyelidikan dan aplikasi serta penggunaan media dan teknik terkini yang bersesuaian dengan produk dan karya masing-masing.

Pameran ini adalah berbentuk akademik dan telah menjadi satu aktiviti utama fakulti sepanjang penubuhannya. Ia membantu memberi pendedahan kepada pelajar terhadap aspek penganjuran serta membentuk semangat kolektif dan bertanggungjawab dalam kalangan pelajar yang terlibat. Di samping itu, pameran ini juga memberi peluang kepada produk dan hasil karya kreatif pelajar untuk diketengahkan kepada umum dan industri, seterusnya dapat mendedahkan kebolehan yang dimiliki oleh pelajar kepada pihak yang berkenaan. Pendedahan ini diharapkan akan membuka peluang kepada pengkomersialan produk dan hasil karya kreatif yang dipamerkan.

### CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR





SENI REKA GRAFIK  
SENI REKA INDUSTRI  
SENI REKA FESYEN & TEKST  
ANIMASI

# Jabatan Teknologi Seni Reka

2011  
CIPTA

CETUSAN INSPIRASI PELAJAR TAHUN AKHIR





## Program Teknologi Seni Reka

Kemajuan dan perkembangan pesat dalam bidang perindustrian, revolusi dalam bidang teknologi maklumat dan kehadiran K-ekonomi telah menyebabkan perubahan ketara ke atas peranan seni reka di Malaysia. Kurikulum Program Teknologi Seni Reka adalah berdasarkan penerimaan pengintegrasian bidang-bidang seni, sains, teknologi dan pengurusan bagi memenuhi kehendak industri dan dunia kreatif. Program Teknologi Seni Reka di Fakulti Seni Gunaan dan Kreatif dibahagikan kepada empat bidang pengkhususan iaitu Animasi, Seni Reka Grafik, Seni Reka Perindustrian dan Seni Reka Tekstil dan Fesyen. Animasi mendedahkan pelajar kepada penghasilan animasi 2D, 3D, *motion design*, seni permainan dan pelbagai cabang dalam konteks kandungan kreatif. Seni Reka Grafik memberi pendedahan kepada pengetahuan pengiklanan, reka bentuk penerbitan, multimedia, penghasilan identiti korporat, tipografi dan reka bentuk pembungkusan. Manakala Seni Reka Perindustrian menekankan kepada reka bentuk perabot, produk dan pengangkutan. Seni Reka Tekstil dan Fesyen pula menekankan kepada penghasilan reka corak tekstil reka bentuk fesyen pakaian, pengetahuan teori sains dan teknologi tekstil. Graduan Teknologi Seni Reka akan dapat berusaha dan bersaing dalam dunia seni reka terutamanya di bahagian penyelidikan dan pembangunan.

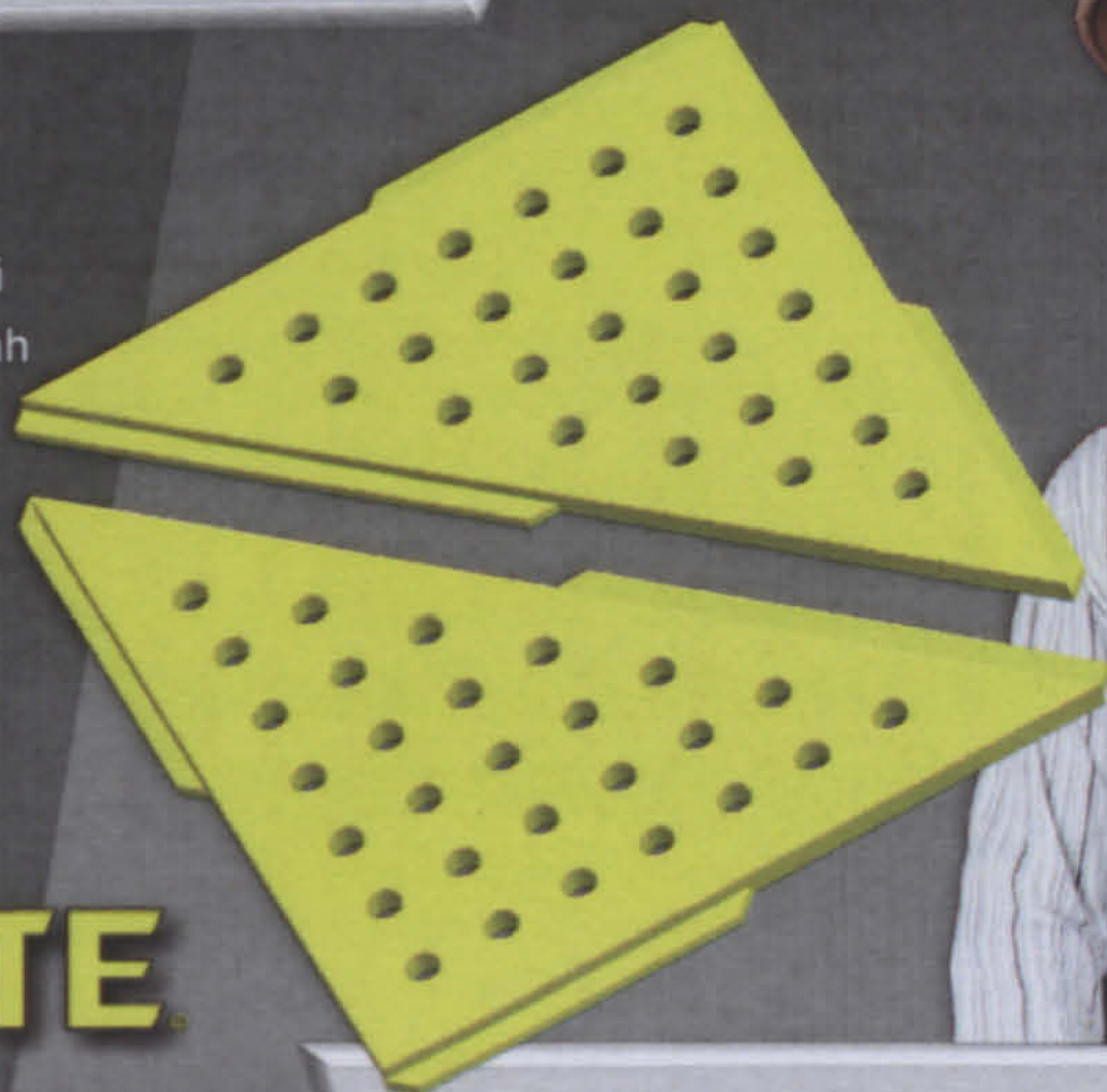
**Jabatan  
Teknologi  
Seni Reka**



## REKA BENTUK GRAFIK PERSEKITARAN HENTIAN KENDERAAN AIR AWAM DI SARAWAK

Kajian ini dijalankan bagi mengenalpasti permasalahan di persekitaran hentian air di Sarawak serta mengkaji kaedah yang sesuai digunakan untuk mengatasi masalah yang wujud. Pengkaji mengkaji penggunaan media dan teknik yang sesuai pada Rekaan Grafik Persekitaran *Environmental Graphic Design*(EGD) bagi membantu mengurangkan masalah yang berlaku di sekitar hentian air yang disebut 'Jelatang'.

# EASY PLATE

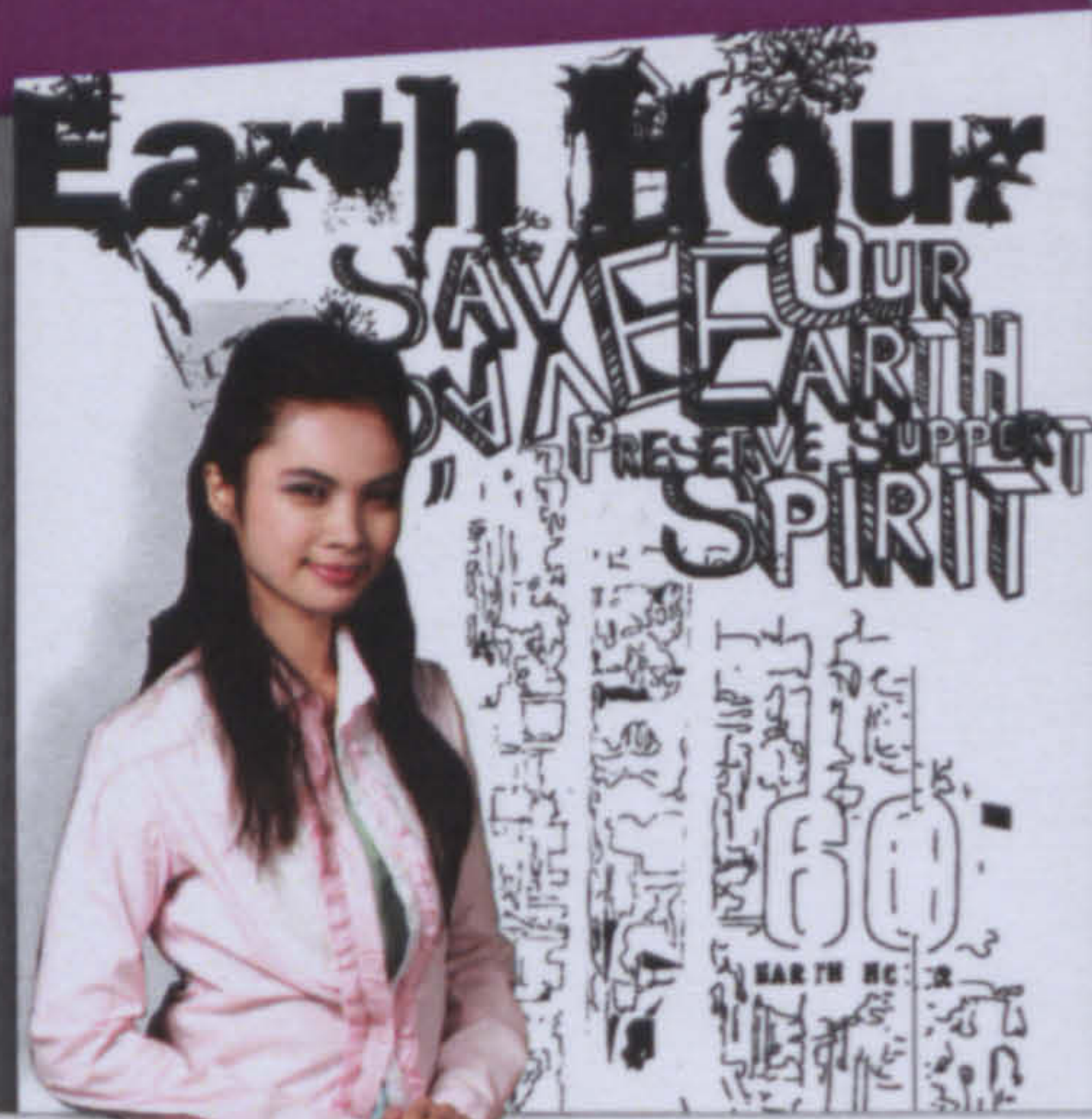


Muhammad Bachok @ Hj Embok Dal

## SENI REKA GRAFIK

/ teknologi  
seni reka

## KEMPEN EARTH HOUR WORLD WILDLIFE FUN(WWF)



Grisha Henry William

Tesis ini merupakan kajian mengenai kempen *Earth Hour* di Malaysia yang dianjurkan oleh WWF untuk menangani masalah perubahan iklim yang semakin serius. Kajian ini menganalisa keberkesanan kempen dan mengenalpasti masalah yang terdapat pada item-item promosi sedia ada dalam menyampaikan mesej. Dapatan kajian menunjukkan bahawa kerjasama dengan pihak industri Makanan dan Minuman perlu dilakukan untuk mempromosikan kempen ini melalui pengiklanan pada pembungkusan makanan.



## EKSPLORASI INFOGRAFIK SEJARAH KEMERDEKAAN SARAWAK



EKSPLORASI INFO GRAFIK

**SEJARAH KEMERDEKAAN SARAWAK**

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengenalpasti teknik info grafik ke atas bahan atau media percetakan dan elektronik. Hasil daripada kajian yang telah dilakukan, pengkaji telah menghasilkan sebuah dokumentari tentang sejarah kemerdekaan Sarawak. Harapan pengkaji adalah untuk membantu masyarakat memahami dengan mudah sejarah kemerdekaan Sarawak di samping meningkatkan semangat nasionalisma di kalangan masyarakat khususnya di Sarawak.

Mohamad Ruzaini Abd Ghani

teknologi /  
seni reka /

## REKA BENTUK VISUAL IDENTITI KORPORAT KEDAI ALAT TULIS DI SEKITAR BANDARAYA KUCHING

Identiti korporat visual merupakan impresi pertama yang menarik minat seseorang untuk memasuki sesebuah premis. Oleh yang demikian, sesebuah premis mesti mempunyai identiti korporat visual yang berbeza. Pemerhatian awal identiti korporat visual di sekitar bandaraya Kuching mendapati bahawa premis-premis alat tulis yang sedia ada tidak mempunyai perbezaan yang ketara dari segi penggunaan elemen visual grafik mahupun penggunaan tipografi. Dapatan kajian ini akan digunakan untuk mengukuhkan sistem identiti visual premis-premis alat tulis supaya lebih berketerampilan, unik dan mudah diingati sehingga boleh membezakan sesebuah premis dengan premis yang lain.

## SENI REKA GRAFIK



Chua Poi Poi



## REKA BENTUK PEMBUNGKUSAN KUIH BAKUL

Pembungkusan merupakan salah satu cara untuk mengisi, menyimpan, dan melindungi kualiti sesuatu barangan atau produk. Kuih bakul merupakan sejenis makanan bagi masyarakat Cina terutamanya pada musim perayaan Tahun Baru Cina. Masalah pembungkusan kuih bakul adalah mudah berkulat jika terdedah kepada udara, mudah diserang oleh serangga dan kuih bakul mudah dikotorkan disebabkan cara pembungkusan yang kurang sesuai. Objektif kajian dijalankan adalah untuk mengenalpasti jenis bahan dan reka bentuk pembungkusan yang sesuai bagi pembungkusan kuih bakul.



Wong Shy Jing

## SENI REKA GRAFIK

/ teknologi  
seni reka

## REKA BENTUK MUKA TAIP ADAPTASI DARIPADA EKSPERIMENTASI IKAN TERUMBU KARANG



Dayang Nur Hasmah Bt Abang Ali

Kajian tipografi ini adalah bertujuan untuk mengenalpasti ikan terumbu karang yang sesuai untuk dijadikan muka taip. Kajian ini mengupas mengenalpasti ciri-ciri dominan yang terdapat pada ikan terumbu karang untuk diadaptasi ke dalam muka taip. Hasil dapatan kajian ini akan diaplikasikan kepada muka taip baru.



*Relax & Healthy*  
Be Pampered by Rainforest Wellness



Khaiti Fazliani Binti Khaidir

## PROMOSI BORNEO HIGHLAND RESORT

Kajian ini bertujuan untuk mempromosikan tempat peranginan Borneo Highlands Resort di negeri Sarawak iaitu sebuah tempat peranginan alam semula jadi yang indah dan juga merupakan hutan hujan kedua tertua di dunia selepas Amazon. Objektif kajian adalah untuk mengenalpasti strategi yang sesuai untuk mempromosikan Borneo Highlands Resort dan meningkatkan kadar kunjungan pelancong ke tempat peranginan tersebut.

teknologi /  
seni reka

## SENI REKA GRAFIK

### REKA BENTUK PEMBUNGKUSAN TUHAU

Tuhau merupakan salah satu makanan tradisional yang terdapat di Sabah dan dimakan sebagai makanan tambahan seperti sambal oleh penduduk tempatan yang menggemarnya. Tuhau yang telah diproses boleh didapati di tamu-tamu iaitu pasar kecil ataupun dihasilkan sendiri. Objektif kajian adalah untuk mengkaji reka bentuk pembungkusan yang sedia ada dan mencadangkan rekabentuk yang sesuai bagi tujuan penyimpanan kerana Tuhau tidak mempunyai pembungkusan yang sesuai. Pengumpulan data dijalankan di kawasan Pekan Nabalu dan Ranau. Hasil kajian ini diharapkan dapat mengkomersilkan Tuhau ke pasaran yang lebih luas.



Renniey Rinnaiy Binti Aso



## STRATEGI PROMOSI BAND INDIE WIND SIDER'S

Kajian ini tertumpu kepada usaha memperkenalkan band Indie *Wind Sider's* kepada peminat muzik Indie di Sarawak, khususnya di sekitar kawasan Kuching. Objektif kajian adalah untuk mengenalpasti masalah dalam kaedah promosi yang sedia ada bagi mendekati para peminat tempatan dengan lebih efisien. Dapatan kajian akan digunakan untuk mengatur strategi promosi *Wind Sider's* supaya lebih praktikal dan berkesan.



Lenon ak Uming

## SENI REKA GRAFIK

/teknologi  
seni reka

### EKSPLORASI DAN APLIKASI TEKNIK ILUSTRASI GRAFITI PADA SPEED WALL CLIMBING DI GENTING X-PEDITION WALL CLIMBING



Saharuddin Anuar

Objektif utama kajian ini adalah untuk meningkatkan populariti sukan *Speed Wall Climbing* di Malaysia dan memperkembangkan seni Grafiti tanah air dengan mengaplikasikan reka corak Grafiti pada *Speed Wall Climbing*. Kajian dijalankan dengan mengumpul data mengenai perkembangan sukan wall climbing di *Genting X-Pedition Wall Climbing*, perkembangan grafiti Malaysia dan teknik-teknik penghasilan Grafiti. Seperti yang dinyatakan oleh Mohd Anuar Yatim, 2010, (Utusan Malaysia Arkib 13/03/2010), Lukisan graffiti ini jika kena tempatnya dan caranya boleh menjadi daya tarikan kerana ia sesuatu yang unik.



## REKA BENTUK PEMBUNGKUSAN BENIH SAYUR-SAYURAN



Tang Sing Moi

Pemerhatian awal kajian mendapati bahawa kebanyakan penjual biji sayuran tidak menyediakan pembungkusan yang mampu melindungi biji sayur. Oleh itu, kajian ini memberi fokus kepada aplikasi reka bentuk pembungkusan untuk biji sayur di samping mempelajari dan menghasilkan pembungkusan yang sesuai untuk produk ini. Selain itu, pengkaji juga telah mengenalpasti jenis-jenis reka bentuk baru yang sesuai untuk memperbaiki reka bentuk pembungkusan yang sedia ada untuk menghasilkan pembungkusan yang bersifat mesra pengguna.

teknologi /  
seni reka

## KEMPEN ANTI POLSITERIN DALAM PEMBUNGKUSAN MAKANAN

Kajian ini adalah bertumpu kepada kempen bahaya penggunaan polisterin sebagai pembungkus makanan. Ianya bertujuan untuk meningkatkan tahap kesedaran masyarakat tentang bahaya dan kesan buruk polisterin terhadap kesihatan manusia dan alam sekitar. Melalui media sebaran yang efektif dan mudah difahami pengkaji mencadangkan alternatif kaedah pembungkusan makanan menggunakan bekas makanan yang dibawa sendiri daripada rumah.

## SENI REKA GRAFIK



Zuhailah Fadhlina Binti Johari



## AMALAN NGAYAU DI KALANGAN SUKU KAUM DAYAK SARIBAS DALAM ANIMASI DOKUMENTARI

Objektif utama kajian ini adalah untuk mengkaji amalan "Ngayau" dikalangan suku kaum Dayak Saribas. Pengkaji akan meyingkap rahsia dan mendedahkan makna di sebalik kisah pengayauan tersebut. Hasil data yang diperolehi daripada analisa visual akan diaplikasikan dan diterapkan dalam animasi dokumentari.



Mazni Bt Zain

## ANIMASI

/ teknologi  
seni reka

### ANIMASI 2-D PUAKA BUJANG SENANG



Yesty Yusra Bt Obeng

Tesis ini mengkaji cerita rakyat di Sarawak iaitu Puaka Bujang Senang. Kajian ini lebih merujuk kepada kejadian asal Bujang Senang. Sebuah animasi 2-D dihasilkan berdasarkan cerita ini. Kajian ini mengenalpasti cerita asal kejadian Bujang Senang sebelum serangan buaya bermula di negeri Sarawak. Hasil analisa menunjukkan bahawa Bujang Senang merupakan makhluk jadian yang boleh berubah dari buaya kepada manusia apabila dia membuka baju atau persalinannya.



## WIRA "SUPER MOKH" SEBAGAI IKON BOLA SEPAK NEGARA



Ahmad Zhafri Bin A.Rauf

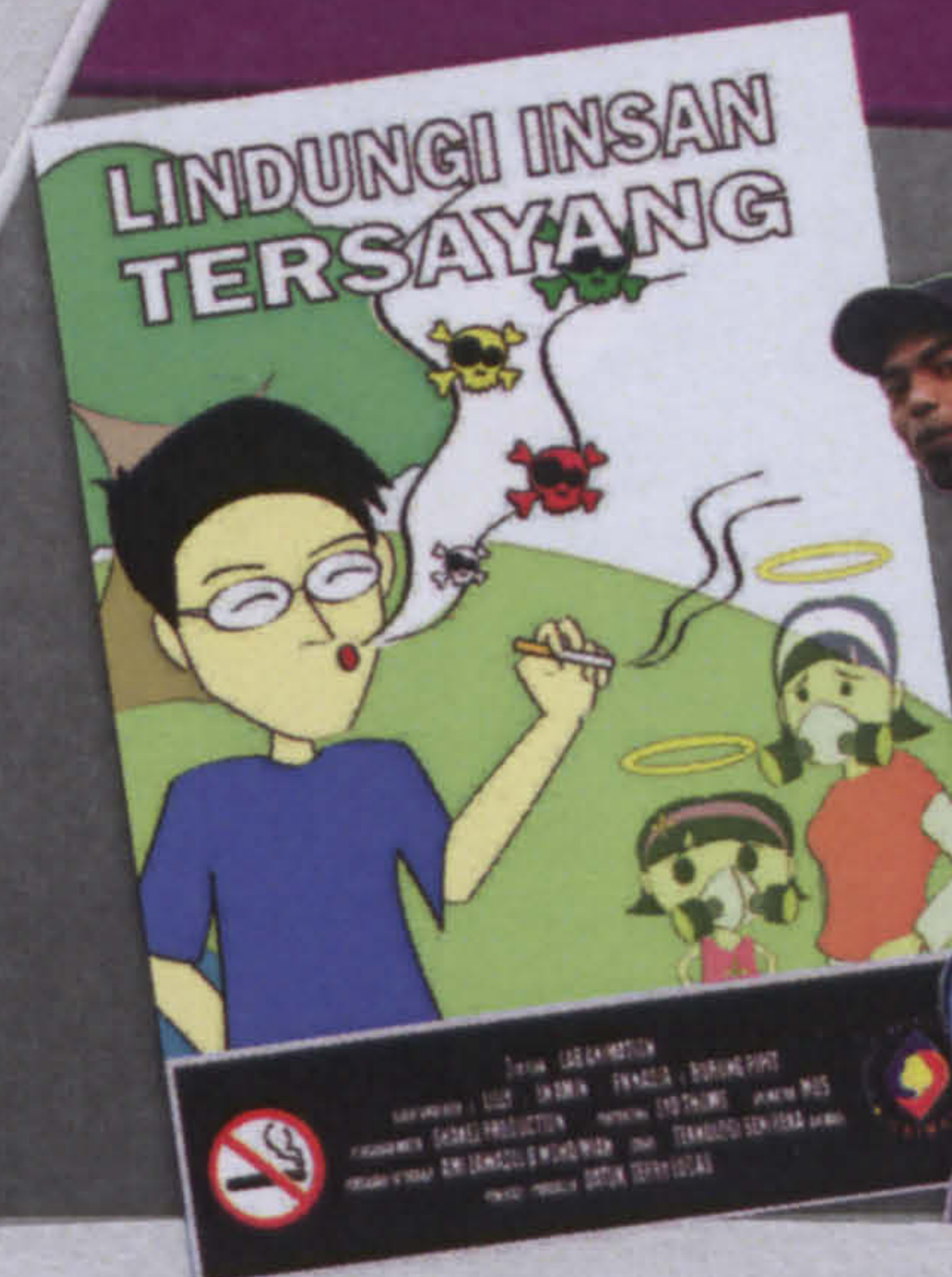
Objektif utama kajian ini adalah untuk memartabatkan kehebatan lagenda Mokhtar Dahari sebagai ikon bola sepak negara menerusi penghasilan animasi. Langkah perkembangan idea dalam penceritaan, penekanan visual dan kandungan ditekankan bagi penghasilan animasi sebagai produk akhir.

teknologi /  
seni reka

## ANIMASI

### BAHAYA ASAP ROKOK TERHADAP INDIVIDU DI SEKELILING PEROKOK

Kajian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengenalpasti teknik animasi 2-D terhadap media pengiklanan. Hasil daripada kajian yang telah dilakukan, pengkaji telah menghasilkan sebuah animasi dua dimensi tentang kesan asap rokok terhadap individu di sekeliling perokok. Harapan pengkaji adalah untuk memberi kesedaran di samping membantu masyarakat agar memahami dengan mudah tentang bahaya asap rokok umumnya untuk masyarakat di Malaysia.



Ami Zawazul Bin Mohd Mian



## PEMBELAJARAN BAHASA ISYARAT MALAYSIA (BIM) DI PERINGKAT SEKOLAH RENDAH PENDIDIKAN KHAS (P).

Penyelidikan ini bertujuan untuk mengkaji pembelajaran Bahasa Isyarat Malaysia (BIM) di peringkat Sekolah Rendah Pendidikan Khas (P). Komunikasi bagi golongan pekak adalah dengan cara menggunakan bahasa isyarat. Bahasa Isyarat Malaysia (BIM) adalah kaedah menggunakan tangan untuk menyampaikan maklumat. Bahasa isyarat merupakan kaedah yang sesuai untuk komunikasi dan pendidikan bagi kanak-kanak yang mempunyai tahap pendengaran lebih daripada 70 desibel. Pembelajaran Bahasa Isyarat Malaysia (BIM) dengan menggunakan isyarat tangan diadaptasi dalam animasi dua dimensi.



Azie Fadzlette Zainal Abidin

teknologi  
seni reka

# ANIMASI

## INFOGRAFIK INDUSTRI NANAS SEBAGAI SUMBER EKONOMI NEGARA



Mohd Khairul Azwan Bin Yasin

Objektif utama kajian ini adalah untuk menghasilkan animasi infografik industri nanas sebagai sumber ekonomi negara. Sebagai langkah perkembangan idea, satu kajian akan dijalankan dengan menitikberatkan tranformasi data ke dalam bentuk visual informasi. Hasil dapatan akan dianalisa, seterusnya diterjemahkan melalui animasi sebagai produk akhir yang mempunyai nilai pendidikan dan maklumat.



## APLIKASI TIGA KAREKTOR KLASIK CINA (SAN ZIJING) DALAM ANIMASI



Goh Xiao Chien

Objektif kajian ini adalah tentang aplikasi Tiga Karektor Klasik Cina, juga dikenali sebagai *San Zijing* dalam penghasilan animasi. Berdasarkan hasil kajian, sebuah animasi 2-D akan dihasilkan dengan gabungan kepelbagaian variasi teknik. Ianya juga bertujuan untuk meningkatkan kesedaran generasi muda tentang pengajaran dari kisah penceritaan Tiga Karakter Cina *San Zijing* dalam animasi.

teknologi /  
seni reka /

# ANIMASI

## PERATURAN KESELAMATAN SEMASA KECEMASAN DALAM MAKMAL SAINS DI PERINGKAT SEKOLAH RENDAH DIADAPTASIKAN DALAM ANIMASI 2-D

Objektif kajian ini adalah untuk meningkatkan kesedaran masyarakat tentang peraturan keselamatan semasa kecemasan dalam makmal sains di kalangan pelajar. Visual dan data dianalisa dalam mematuhi peraturan dianalisa dengan mengenalpasti teknik animasi yang sesuai. Selain itu, ia digunakan untuk menghiburkan serta mendidik pelajar. Visual dan data kajian dianalisa untuk menghasilkan animasi 2-D yang mempunyai nilai pendidikan dan estetika.

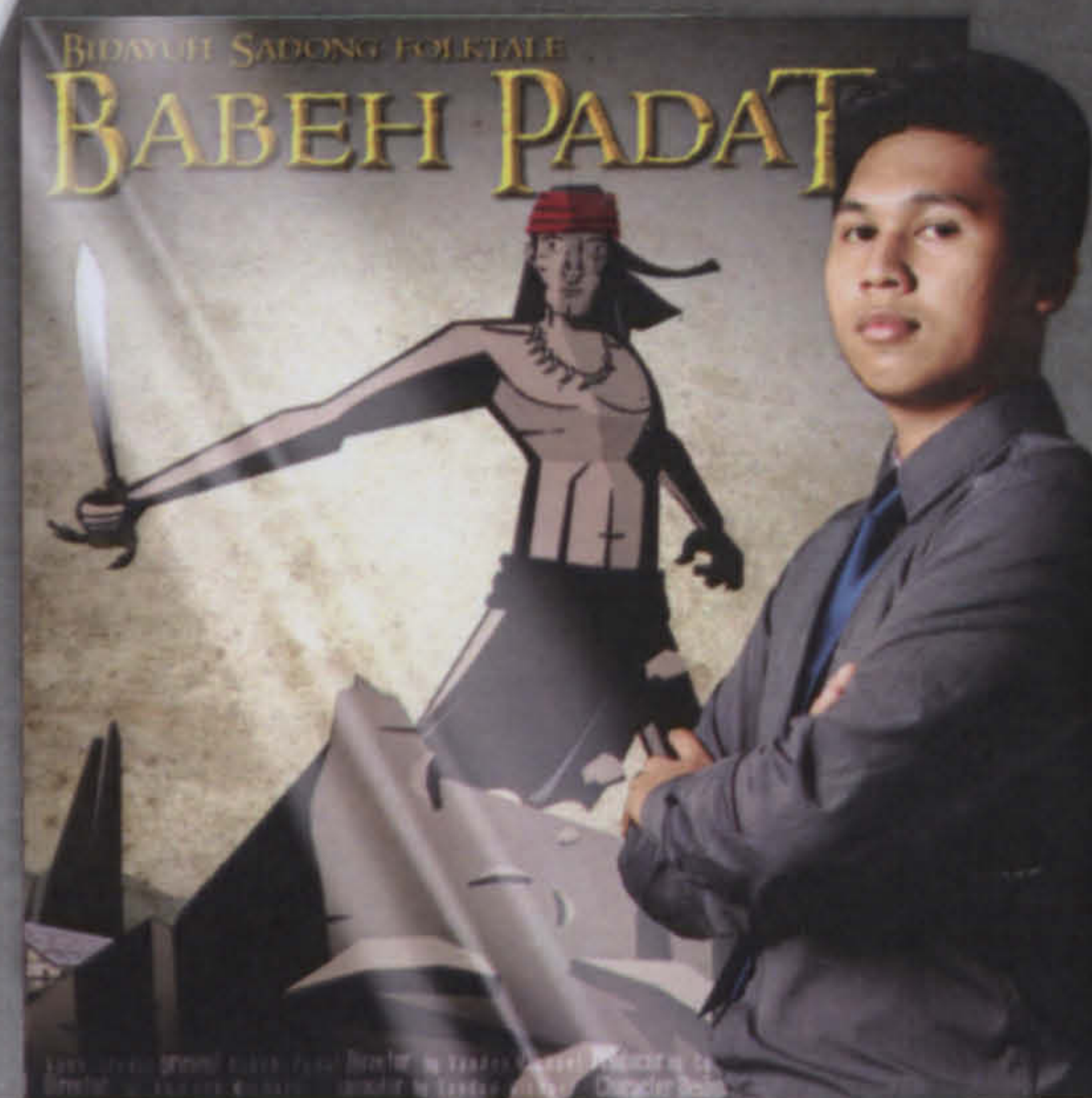


Nornadiah Syahirah bt Mukhtar



## ANIMASI NARATIF CERITA RAKYAT MASYARAKAT BIDAYUH SADONG *BABEH PADAT*

Penyelidikan ini adalah untuk mengenalpasti cerita-cerita rakyat masyarakat Bidayuh Sadong yang terdapat di Sarawak. Penyelidikan ini juga menganalisa tentang ciri-ciri cerita rakyat masyarakat Bidayuh Sadong. Kini, cerita rakyat masyarakat Bidayuh Sadong semakin pupus dalam kalangan generasi muda. Dalam kajian ini, penyelidik akan menghasilkan sebuah animasi pendek melalui pengadaptasian cerita rakyat tersebut. Melalui penghasilan animasi tersebut, cerita rakyat masyarakat Bidayuh Sadong mampu terpelihara daripada luput ditelan zaman.



Vanden Anak Michael

# ANIMASI

/ teknologi  
/ seni reka

## AMALAN MENABUNG DALAM ANIMASI 2D



Nadia bt Abdul Aziz

Objektif utama kajian ini adalah untuk mengkaji amalan menabung kepada kanak-kanak. Kanak-kanak dapat mempelajari kemahiran pengurusan wang dengan betul dan teratur sebagai langkah persediaan masa hadapan. Penyelidik akan menghasilkan animasi 2D dan menilai keberkesanannya melalui validasi





## REKABENTUK KENDERAAN ELEKTRIK ALTERNATIF UNTUK PENGAWAL KESELAMATAN DI UNIMAS

*Seguard* merupakan kenderaan beroda tiga untuk kegunaan perjalanan jarak dekat dan merupakan kombinasi motosikal dan kereta. Kenderaan ini boleh memuatkan dua orang penumpang termasuk pemandu. Pemandu berada didalam kenderaan manakala penumpang berdiri pada bahagian belakang kenderaan. Ukuran lebar kenderaan ini adalah 850mm dan panjang 1200mm serta tinggi 1500mm. *Seguard* merupakan sebuah kenderaan mesra alam kerana tidak membebaskan karbon dioksida dan merupakan salah satu daripada alternatif untuk mengurangkan isu pemanasan global.

Amir Hassan Bin Mohd Shah

teknologi /  
seni reka

## SENI REKA INDUSTRI

### PERABOT LUARAN *OUTDOOR* FURNITURE UNTUK UNIMAS

Rigmo adalah perabot luaran (outdoor furniture) yang berkonsepkan moden, geometrik (rigid) serta modular. Rigmo direka khas bagi kegunaan pengguna yang berada dalam kawasan UNIMAS. Kajian ini bertujuan untuk mereka bentuk sebuah perabot luaran (outdoor furniture) di kawasan UNIMAS. Objektif kajian untuk mengenalpasti ciri-ciri rekabentuk kerusi luaran yang menjadi pilihan pengguna sekitar UNIMAS, mengenalpasti fungsi-fungsi kerusi luaran yang menjadi pilihan pengguna sekitar UNIMAS, dan mencadangkan kerusi luaran berdasarkan ciri-ciri rekabentuk dan fungsi yang menjadi pilihan pengguna sekitar UNIMAS. Hasil daripada dapatan kajian ini, telah menghasilkan reka bentuk kerusi luaran (outdoor furniture) yang boleh digunapakai oleh pengguna di dalam UNIMAS.



Khairul Nazrin Bin Muisan



## INOVASI LAMPU ISYARAT AMARAN MENGUNAKAN TURBIN ANGIN KECIL SEBAGAI SUMBER KUASA UTAMA

Tujuan penyelidikan ini adalah untuk mengenalpasti potensi tenaga alternatif iaitu tenaga angin untuk menjanakan lampu isyarat amaran. Turbin angin kecil ini dihubungkan dengan sebuah generator kecil dan bateri isi ulang yang merupakan sumber utama untuk menjanakan lampu isyarat amaran. Lampu isyarat amaran ini digunakan terutamanya sebagai lampu bimbingan di sepanjang jalan atau memberi isyarat amaran.

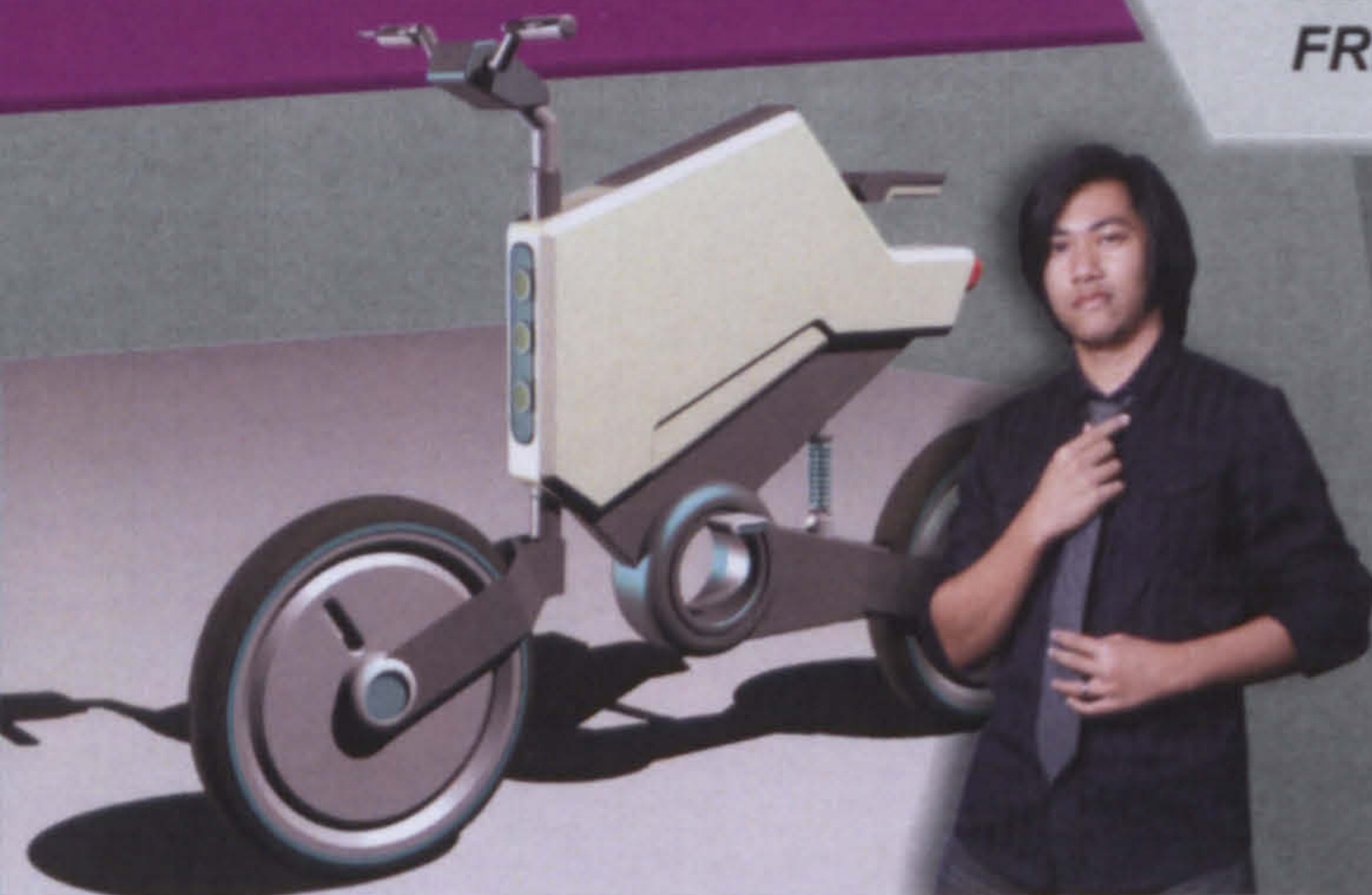


Cheang Li Ying

## SENI REKA INDUSTRI

/ teknologi  
seni reka

## REKABENTUK BASIKAL ELEKTRIK *USER FRIENDLY* DI KAWASAN TAMAN PERUMAHAN



Mohd Sufri Bin Ag.Sarudin

Basikal merupakan salah satu alternatif pengangkutan lain yang menjadi pilihan pengguna kerana ianya murah, ringan dan senang untuk dibawa ke mana-mana sahaja. Penyelidikan ini memfokuskan kepada penghasilan rekaan baru dan inovasi pada basikal elektrik dengan menerapkan konsep futuristik dan *user-friendly* iaitu mesra pengguna bagi kegunaan penduduk di kawasan taman perumahan. LYKE adalah basikal elektrik yang direka dengan beberapa fungsi tambahan seperti ruang penyimpanan, lampu LED, MP3 dan USB sesuai bagi pengguna yang gemarkan gajet-gajet dan hiburan.